vtech®

Manuel d'utilisation

CONSOLE ÉDUCATIVE TACTILE

MobiGo®

Disney elements © 2011 Disney

Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ces jeux, souvent inadapté à l'âge de vos enfants. L'équipe Recherche et Développement **VTech®** a donc spécialement conçu **MobiGo®**, une console de jeu tactile et éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.*

*Le concept **MobiGo®** représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Voici une console de jeu dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos, intuitifs, faciles à jouer et accessibles aux plus jeunes.*

***VTech®** propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour la console **MobiGo®** dans lesquels les enfants pourront rencontrer de nouveaux personnages ou accompagner leurs héros préférés au cœur de l'action ! Le contenu de chaque jeu, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **MobiGo®** vous donnera entière satisfaction.*

L'équipe VTech

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **La Maison de Mickey** – ***La balle de Pluto*** de **VTech®**. Félicitations !

Oh non ! La balle rebondissante de Pluto a disparu ! Mickey et Pluto partent à sa recherche à l'aide de leurs maxi-outils : un marteau, une canne à pêche et une patinette, sans oublier le maxi-outil mystère... Rejoins-les et aide Pluto à retrouver sa balle préférée !

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **La Maison de Mickey** – ***La balle de Pluto*** de **VTech®**
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie

Attention : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Warning: All packing materials, such as tape, plastic sheets, wire ties, and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

1. POUR COMMENCER À JOUER...

- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **La Maison de Mickey** – ***La balle de Pluto*** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton Marche de la console pour commencer à jouer.

1.1. Profil

La page d'accueil te permet de personnaliser ta **MobiGo**® en entrant ton nom : les scores de tes différents jeux et ta progression seront mémorisés. Un seul profil peut être gardé en mémoire par la console. Si d'autres joueurs souhaitent utiliser ta **MobiGo**®, ils peuvent jouer en tant qu'invités. Pour cela, il faut sélectionner l'icône **Invité**. Cependant, leur score ne sera pas mémorisé.

1.2. Choisir un jeu

1.2.1. Téléchargements

Joue au jeu **La Maison de Mickey** – ***La balle de Pluto*** et transfère tes scores sur le site Internet **MobiGo®** dédié. Plus tu joues, plus tu as de chances de gagner des récompenses.

Tu as également la possibilité de télécharger des jeux supplémentaires sur ta console. Si tu as téléchargé des jeux sur ta **MobiGo®** depuis le site Internet, touche **Téléchargement** pour accéder à ces jeux.

Consulte le manuel d'utilisation de ta **MobiGo®** pour plus de détails.

1.2.2. Cartouche de jeu La Maison de Mickey – *La balle de Pluto*

Accompagne Mickey et Pluto dans leurs aventures pour retrouver la balle rebondissante ! Touche l'écran pour choisir un jeu parmi les 6 proposés.

Si tu as déjà joué et que tu as quitté le jeu en cours de partie, la prochaine fois que tu voudras jouer à ce jeu, tu devras choisir **Nouvelle partie** pour commencer une nouvelle partie ou **Continuer la partie** pour reprendre l'aventure là où tu l'avais quittée la dernière fois que tu as joué.

Si c'est ta première partie ou si tu as sélectionné **Nouvelle partie**, il te faudra choisir ton niveau de difficulté. Si tu as sélectionné **Continuer la partie**, les paramètres seront les mêmes que ceux de la partie commencée.

Remarque :

- L'option **Continuer la partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues.
- Afin que la console mémorise les paramètres du jeu, n'enlève pas les piles ou ne débranche pas l'adaptateur (si la console fonctionne sur adaptateur), et laisse la cartouche de jeu insérée lorsque tu l'éteins. Lorsque tu allumeras de nouveau la console, tu pourras continuer la partie que tu avais commencée. Si tu sélectionnes **Nouvelle partie**, tu peux à nouveau choisir le niveau de difficulté.

Niveau

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Touche le niveau de ton choix pour le sélectionner.

Niveau facile : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.

Niveau difficile : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 5-7 ans.

1.3. OPTIONS

Musique Activée / Désactivée : sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option **Désactivée**, puis touche l'icône **OK** pour confirmer.

Nombre de vies Standard / Illimité : sur l'écran des options, tu peux également choisir l'option Nombre de vies : Illimité. Par défaut, le nombre de vies est standard. Pour ne jamais perdre, choisis l'option **Illimité**, puis touche l'icône **OK** pour confirmer.

2. FONCTIONNALITÉS

Bouton AIDE

Appuie sur le bouton **AIDE** pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Bouton QUITTER

Appuie sur le bouton QUITTER pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis pour quitter la partie, ou pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur le bouton OK. Le bouton QUITTER te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne lorsque tu veux reprendre la partie).

Clavier

Fais glisser l'écran vers le haut pour faire apparaître le clavier de ta **MobiGo**®. Le clavier te permet d'entrer ton nom dans l'écran du Profil ou de répondre à certaines questions dans les jeux de lettres.

3. ACTIVITÉS

3.1. Contenu éducatif

Réparer le Toon-avion	Formes, observation
À bord du Toon-avion	Suites logiques, directions, observation
Un tour en patinette	Comparaison de nombres, suites numériques
Le bon compte	Nombres, additions
Au bord du lac	Nombres, suites numériques
Les super danses	Rythme, observation

3.2. ÉCRAN DE JEU

Dans chaque jeu, différentes informations restent à l'écran pour t'informer :

Statut : indique le statut du jeu

Question : indique la question posée ou le problème à résoudre

Score : indique les points que tu as gagnés

3.3. DESCRIPTION DES JEUX

Réparer le Toon-avion

Mickey et Pluto partent à la recherche de la balle rebondissante. Mais le Toon-avion n'est pas en état de voler : il va falloir le réparer ! Touche les angles de la forme qui apparaît à l'écran puis fais glisser ton doigt pour en dessiner le contour. Ensuite, aide Mickey à placer les pièces au bon endroit sur le Toon-avion et à les clouer.

Objectif pédagogique : formes, observation

Niveau facile : les formes sont simples.

Niveau difficile : les formes sont plus compliquées.

À bord du Toon-avion

Mickey et Pluto ont décollé et voient Dingo au loin, accroché à des ballons. Vite, il faut aller le sauver ! Dirige le Toon-avion et utilise la canne à pêche pour ramasser des icônes Mickey et des cœurs. Complète les suites logiques mais prends garde aux obstacles ! Pour finir, dirige le Toon-avion dans la bonne direction pour attraper Dingo.

Objectif pédagogique : suites logiques, directions, observation

Niveau facile : les suites logiques et les directions sont simples, il y a peu d'obstacles.

Niveau difficile : les suites logiques et les directions sont plus compliquées, il y a plus d'obstacles.

Un tour en patinette

La balle est partie dans le Parc Mickey : Mickey et Pluto enfourchent leur patinette pour la rattraper. Touche la patinette pour la diriger et ramasse les icônes Mickey ainsi que les cœurs sur ton chemin. Attention aux obstacles, ils peuvent te faire perdre des points ! À chaque embranchement, tu devras toucher le drapeau qui porte le bon nombre pour prendre le bon chemin… Réfléchis bien !

Objectif pédagogique : suites numériques, comparaison de nombres

Niveau facile : le nombre à trouver complète une suite numérique, il y a deux choix possibles.

Niveau difficile : le nombre à trouver est inférieur ou supérieur à un nombre donné, il y a trois choix possibles.

Le bon compte

Oh non, Pat bloque le passage ! Il va falloir le payer pour passer. Aide Mickey à réunir la bonne somme pour pouvoir passer. D'abord, classe les pièces selon leur valeur, puis calcule combien il faut en donner à Pat. Touche les pièces et fais-les glisser pour les déplacer.

Objectif pédagogique : additions, nombres

Niveau facile : la somme à réunir est moins élevée, il y a des pièces de 1 et 5 centimes.

Niveau difficile : la somme à réunir est plus élevée, il y a des pièces de 1, 5 et 10 centimes.

Au bord du lac

Mickey et Pluto poursuivent la balle rebondissante jusqu'au bord du lac. Mickey chausse ses super-ressorts pour la rattraper. Touche Mickey pour le faire sauter encore plus haut et ramasse les icônes Mickey ainsi que les cœurs en chemin. Fais bien attention aux obstacles ! Enfin, aide Mickey à trouver le bon nombre de cubes qu'il lui faut pour construire un pont et poursuivre sa

route. Pour cela, tu dois d'abord toucher l'icône Mickey et la faire glisser pour dérouler le mètre. Ensuite, choisis la bonne réponse.

Objectif pédagogique : nombres, suites numériques

Niveau facile : la suite numérique est composée de nombres qui se suivent, il y a deux choix possibles.

Niveau difficile : la suite numérique est composée de nombres qui ne se suivent pas forcément, il y a trois choix possibles.

Les super danses

Mickey et Pluto ont enfin retrouvé la balle rebondissante, ils décident de rentrer à la maison pour fêter ça ! Joins-toi à eux et danse en rythme avec tous leurs amis. Touche les flèches pour faire défiler les mélodies puis touche l'icône Lecture pour jouer celle de ton choix. Durant la mélodie, touche la main de Mickey ou de Minnie lorsque le cercle brillant l'entoure complètement. Sois bien en rythme et tu gagneras plus de points !

Objectif pédagogique : rythme, observation

Niveau facile : le rythme est assez lent, le cercle brillant reste assez longtemps à l'écran.

Niveau difficile : le rythme est plus rapide, le cercle brillant reste moins longtemps à l'écran.

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console, utiliser un chiffon doux et sec. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jeu est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur Marche, débranchez l'adaptateur de la console ou retirez les piles. Puis rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles et appuyez sur Marche. Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de la console.

6. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé derrière ou sous le produit)
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12€/min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada : **Tél. :** 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

7. À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

© 2011 VTech
Imprimé en Chine
91-002461-107-000